

# MDK2



**BiOWARE**  
CORP

Manuel/Handbuch/Handboek

*Interplay*

## PRECAUTIONS D'EMPLOI A lire avant d'utiliser votre console Dreamcast™

### ATTENTION

Toute personne utilisant une console Dreamcast™ se doit de lire les manuels d'utilisation de la console de jeu et du logiciel avant emploi. La présence d'une personne adulte responsable est fortement recommandée pour assister les mineurs qui auraient à utiliser la console Dreamcast™.

### A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I. – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. – AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

### PRECAUTIONS D'EMPLOI

Pour prévenir tout risque de blessure corporelle, d'endommagement ou de dysfonctionnement du matériel :

- Assurez-vous que le disque ne tourne plus avant de l'enlever.
- Les disques GD-ROM de la console Dreamcast™ sont conçus pour fonctionner exclusivement avec la console Dreamcast™. N'utilisez pas un autre lecteur que la console Dreamcast™, et notamment pas un lecteur de CD-ROM.
- Assurez-vous qu'aucune empreinte digitale ni poussière ne sont présentes sur les faces du disque.
- Ne pliez pas le disque. Ne touchez pas ses surfaces, ne les rayez pas et n'apposez aucun signe dessus.
- Ne modifiez pas la largeur du trou central du disque et n'utilisez pas de disque fêlé, modifié de quelque sorte que ce soit ou réparé avec du ruban adhésif.
- N'écrivez pas et n'appliquez rien sur les surfaces du disque.
- Conservez le disque dans son boîtier original et ne l'exposez pas à de fortes températures ou à l'humidité.
- N'exposez pas le disque aux rayons du soleil ni à aucune source de chaleur.
- Utilisez un produit de nettoyage optique ainsi qu'un chiffon sec pour nettoyer la surface du disque, en glissant doucement depuis le centre vers les bords. N'utilisez jamais de produits chimiques tels que du benzène ou du dissolvant pour nettoyer un disque.

### PRECAUTIONS D'EMPLOI RELATIVES A LA TELEVISION

Les images fixes peuvent endommager le tube de la télévision ou altérer les composants phosphorés du tube cathodique. Evitez l'utilisation répétée ou intensive de jeux vidéo sur les téléviseurs grand écran.

### UTILISATION DES JEUX DREAMCAST™

Ce GD-ROM ne peut être utilisé qu'avec la console Dreamcast™. N'essayez pas de lire ce disque dans tout autre type de lecteur, notamment de CD-ROM ; vous risquez d'endommager les haut-parleurs. Ce jeu est conçu pour une utilisation ludique et familiale sur Dreamcast™ uniquement. Toute copie non autorisée, reproduction, location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation des lois en vigueur. Les personnages et événements présents dans ce jeu sont purement fictifs. Toute similitude avec des personnes vivantes ou ayant existé serait purement accidentelle.

# TABLE DES MATIERES

<b>PROLOGUE</b> .....	4
<b>DEMARRAGE</b> .....	6
Options de contrôle.....	9
Options sonores.....	10
Menu pause.....	11
<b>COMMANDES</b> .....	11
<b>PERSONNAGES</b> .....	14
<b>OBJETS</b> .....	22
<b>ENNEMIS</b> .....	26
<b>CONSEILS</b> .....	27
<b>CREDITS</b> .....	28
<b>GARANTIE LIMITEE</b> .....	31

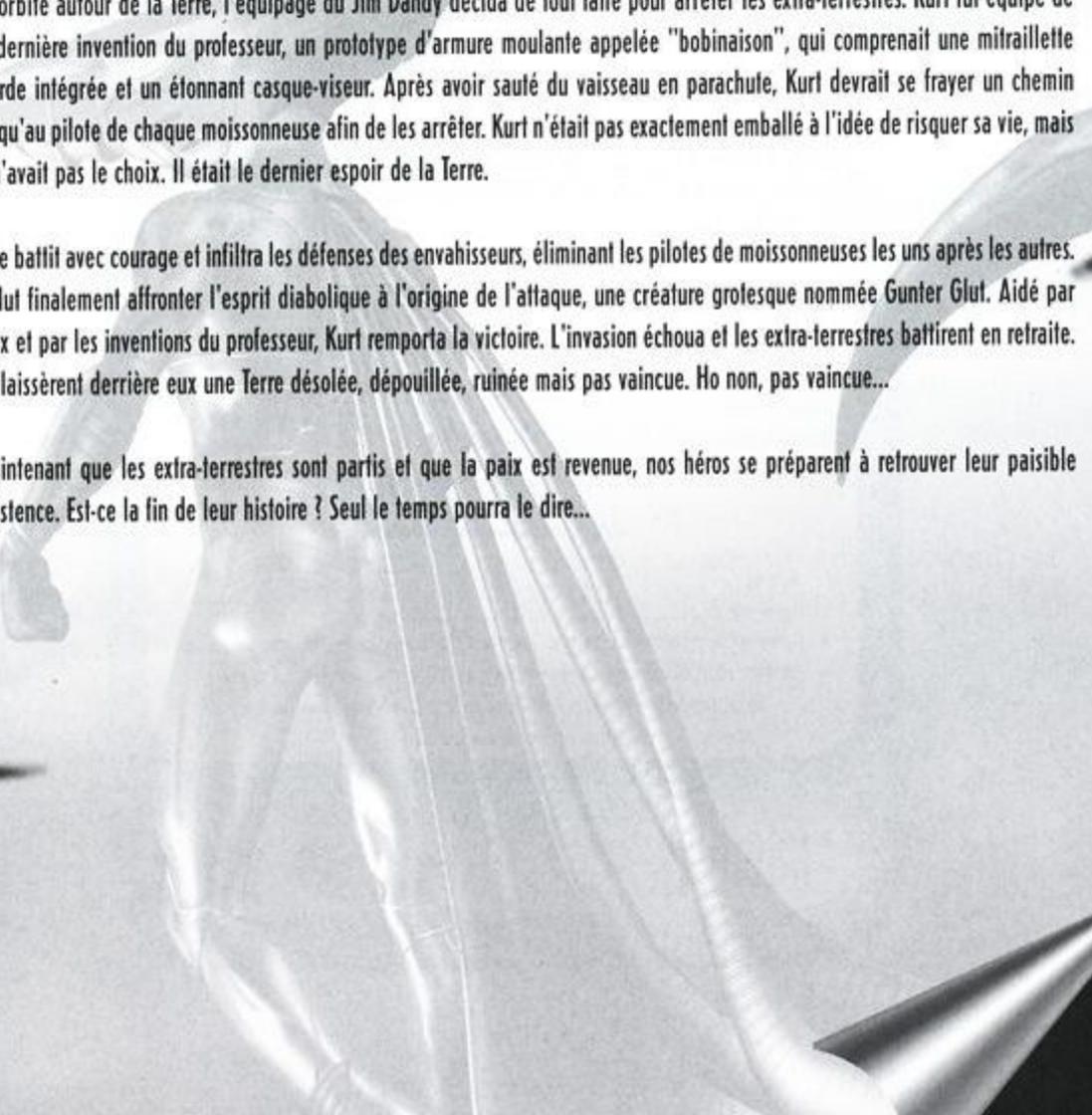
# PROLOGUE

Kurt Hectic n'avait jamais rêvé d'être un héros. Il était heureux de son sort, ne demandait rien à personne et coulait une vie tranquille dans l'anonymat complet. Mais le destin en avait décidé autrement... Kurt était employé par l'excentrique professeur Fluke Hawkins pour faire le ménage dans son laboratoire. Il n'aurait jamais imaginé que son travail l'amènerait à quitter la Terre pour devenir le premier balayeur de l'espace.

En effet, pendant trop longtemps, le professeur Hawkins avait été tourné en ridicule par ses collègues scientifiques. Ils le traitaient d'excentrique et mettaient en doute ses méthodes. Excédé, le professeur avait donc décidé de quitter la Terre afin de pouvoir continuer ses travaux en paix. Son vaisseau, le "Jim Dandy", avait décollé dans la discrétion la plus totale et ne devait revenir que lorsque le génie du professeur serait finalement reconnu par ses pairs. Les années passèrent et tout le monde oublia le professeur.

La plus étonnante des inventions du professeur était Max, son chien à six pattes, la première véritable réussite d'Hawkins dans le domaine de la création d'une intelligence artificielle. On pouvait parler de réussite car, pour la première fois, Max n'avait jamais tenté de s'attaquer au professeur ou de réduire l'humanité en esclavage. Assumant parfaitement son rôle d'assistant, Max s'acquitta de la lourde tâche de protéger le professeur de ses propres inventions. Sa bonté d'âme et le plaisir qu'il tirait à rendre service n'avaient d'égal que son goût prononcé pour les armes à feu les plus dévastatrices.

C'est de façon assez inattendue que le professeur Hawkins se vit offrir l'occasion de prouver son génie. En effet, des créatures monstrueuses, issues d'une autre dimension, attaquèrent la Terre afin d'en exploiter les ressources en minéraux. D'énormes "moissonneuses" ravagèrent la surface de la planète et anéantirent des cités entières. L'humanité ne put que constater son impuissance face à l'invasion.



En orbite autour de la Terre, l'équipage du Jim Dandy décida de tout faire pour arrêter les extra-terrestres. Kurt fut équipé de la dernière invention du professeur, un prototype d'armure moulante appelée "bobinaison", qui comprenait une mitrailleuse lourde intégrée et un étonnant casque-viseur. Après avoir sauté du vaisseau en parachute, Kurt devait se frayer un chemin jusqu'au pilote de chaque moissonneuse afin de les arrêter. Kurt n'était pas exactement emballé à l'idée de risquer sa vie, mais il n'avait pas le choix. Il était le dernier espoir de la Terre.

Il se battit avec courage et infiltra les défenses des envahisseurs, éliminant les pilotes de moissonneuses les uns après les autres. Il dut finalement affronter l'esprit diabolique à l'origine de l'attaque, une créature grotesque nommée Gunter Glut. Aidé par Max et par les inventions du professeur, Kurt remporta la victoire. L'invasion échoua et les extra-terrestres battirent en retraite. Ils laissèrent derrière eux une Terre désolée, dépouillée, ruinée mais pas vaincue. Ho non, pas vaincue...

Maintenant que les extra-terrestres sont partis et que la paix est revenue, nos héros se préparent à retrouver leur paisible existence. Est-ce la fin de leur histoire ? Seul le temps pourra le dire...

# DÉMARRAGE

## Le Dreamcast™

Couvercle du  
compartiment CD

Bouton POWER  
Allume ou éteint  
la console.

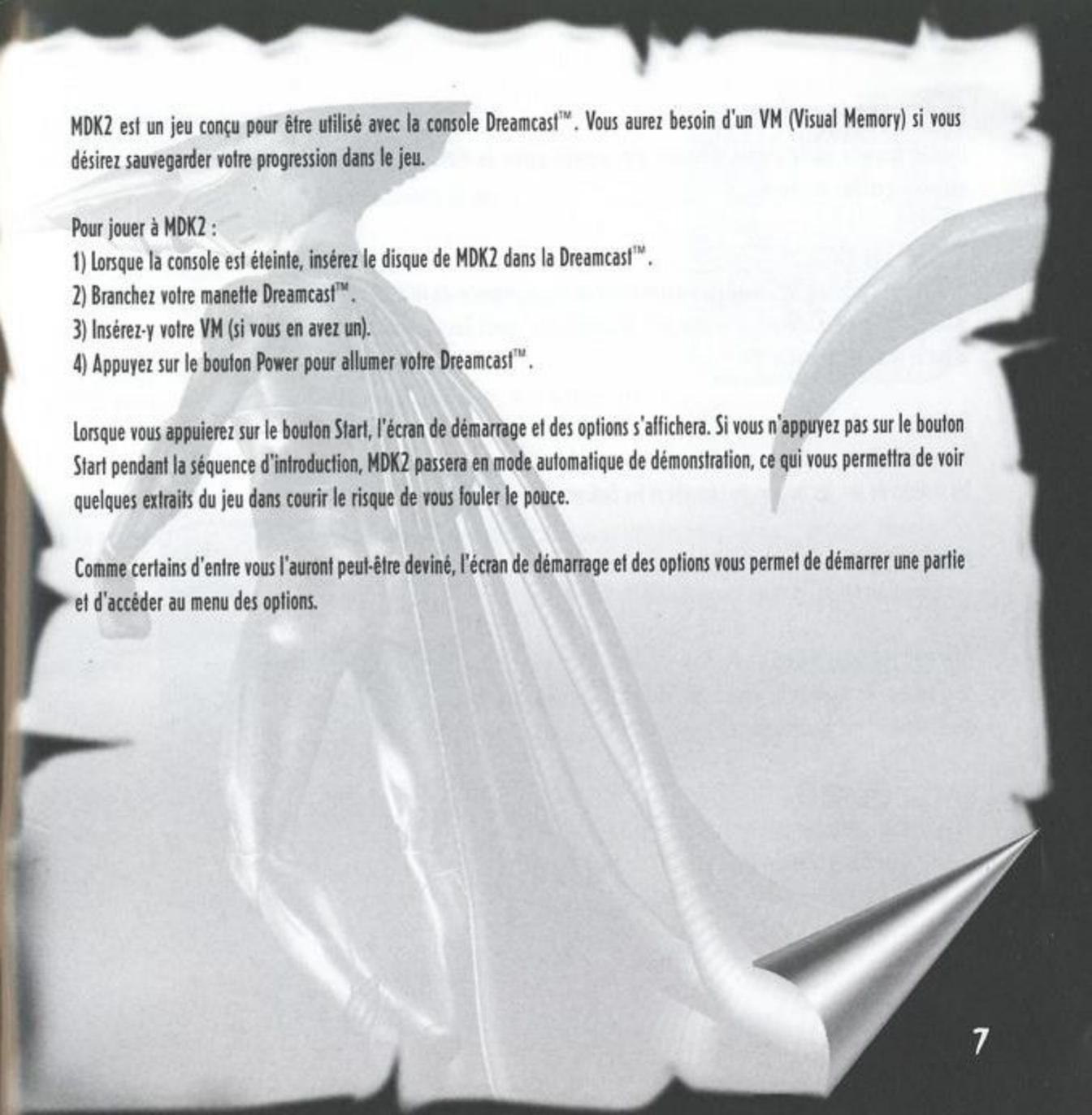


Bouton Open  
Ouvre le  
couvercle du  
compartiment  
CD de la  
console.

Ports de  
commande

Ils permettent de connecter les manettes Dreamcast™ ou tout autre périphérique. De gauche à droite : port de commande A, port de commande B, port de commande C et port de commande D. Utilisez les Ports de commande A et B pour connecter les manettes respectives des joueurs 1 et 2.

interplay



MDK2 est un jeu conçu pour être utilisé avec la console Dreamcast™. Vous aurez besoin d'un VM (Visual Memory) si vous désirez sauvegarder votre progression dans le jeu.

Pour jouer à MDK2 :

- 1) Lorsque la console est éteinte, insérez le disque de MDK2 dans la Dreamcast™.
- 2) Branchez votre manette Dreamcast™.
- 3) Insérez-y votre VM (si vous en avez un).
- 4) Appuyez sur le bouton Power pour allumer votre Dreamcast™.

Lorsque vous appuierez sur le bouton Start, l'écran de démarrage et des options s'affichera. Si vous n'appuyez pas sur le bouton Start pendant la séquence d'introduction, MDK2 passera en mode automatique de démonstration, ce qui vous permettra de voir quelques extraits du jeu dans courir le risque de vous fouler le pouce.

Comme certains d'entre vous l'auront peut-être deviné, l'écran de démarrage et des options vous permet de démarrer une partie et d'accéder au menu des options.

### **Nouvelle partie**

L'option Nouvelle partie permet de lancer une nouvelle partie de MDK2. La séquence d'introduction commencera après quelques secondes de chargement.

### **Charger une partie**

Vous pouvez utiliser un VM (Visual Memory) pour stocker vos sauvegardes de MDK2. L'option Charger une partie vous permettra de continuer votre partie depuis le dernier point de contrôle sauvegardé. Les sauvegardes sont générées automatiquement pendant le jeu et sont stockées sur le VM.

### **Options**

Le menu Options permet de modifier un certain nombre de paramètres. Les options sont réparties en trois catégories : les Options de jeu, les Options de contrôle et les Options sonores.

### **Options de jeu**

Ces options modifient certaines fonctionnalités de base du jeu.

### **Afficher les sous-titres**

Ceci permet d'activer ou de désactiver l'affichage des sous-titres pendant les scènes cinématiques.

### **Basculer 50Hz/60Hz**

Cette option n'est disponible qu'en Europe. Elle permet de faire basculer le signal vidéo de MDK2 en 50Hz ou en 60Hz.



## Options de contrôle

Ce menu permet de modifier les options de contrôle du jeu.

### Inverser haut/bas

Cette option inverse l'axe vertical (haut/bas) de mouvement du stick analogique.

### Sensibilité analogique

Ceci permet de régler la sensibilité du stick analogique. Plus la barre est grande, plus le stick est sensible.

### Point mort analogique

Le point mort représente une zone dans laquelle les mouvements du stick ne sont pas pris en compte par le jeu. Plus la barre sera grande et plus la zone de point mort sera importante, ce qui diminuera la sensibilité du stick.

### Vibration Pack

MDK2 est compatible avec la cartouche vibrante Vibration Pack. Cette option permet d'activer ou de désactiver le Vibration Pack.

### Inverser les boutons analogiques

Les fonctions affectées par défaut aux boutons analogiques G (sauter) et D (tirer/utiliser) peuvent être interverties grâce à cette option.



## Options sonores

Les options de ce menu permettent de modifier les paramètres liés aux sons et à la musique de MDK2.

### Stéréo ou Mono

Ceci permet de choisir le mode de restitution des sons du jeu.

### Volume des effets

Cette option permet de modifier le volume des bruitages de MDK2.

### Volume de la musique

Cette option contrôle le volume de la musique.

### Volume des voix

Cette option contrôle le volume des voix des personnages.

### Voir les cinématiques

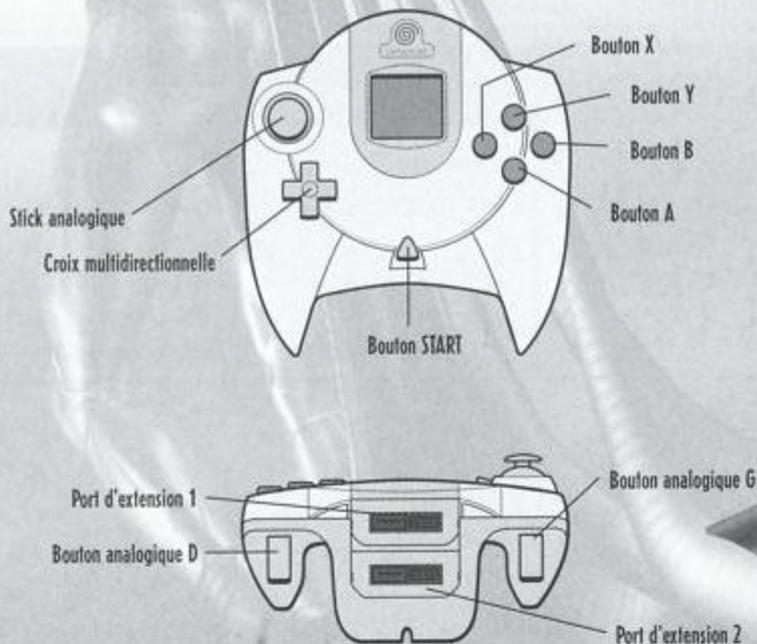
Les options du menu Voir les cinématiques ne sont disponibles que lorsque le joueur atteint certains objectifs mystérieux. Ce menu permettra au joueur de regarder toutes les séquences cinématiques du jeu.

## Menu pause

Un menu devient accessible lorsque le jeu est mis en pause en appuyant sur le bouton Start. Ce menu propose plusieurs options : Continuer (reprendre le jeu), Charger une partie (permet de charger une partie sauvegardée à un point de contrôle), Options (affiche l'écran des options) et Quitter (pour arrêter la partie et revenir à l'écran de démarrage et des options).

## COMMANDES

Chacun des trois personnages principaux de MDK2 (Kurt Hectic, Max et le professeur Fluke Hawkins) dispose d'un groupe de commandes communes et des commandes qui lui sont propres.



## Kurt :

<b>Commandes génériques</b>		<b>Commandes de Kurt</b>	
Bouton Y	Avancer	Bouton analogique G	Sauter
Bouton A	Reculer		Gardez ce bouton enfoncé pour ouvrir le parachute
Bouton X	Pas vers la gauche		
Bouton B	Pas vers la droite		
		Bouton analogique D	Tirer
		Croix multidirectionnelle bas	Passer en mode Sniper
		Croix multidirectionnelle gauche	Déplacer le curseur de sélection d'arme / d'objet vers la gauche
		Croix multidirectionnelle droite	Déplacer le curseur de sélection d'arme / d'objet vers la droite
		Croix multidirectionnelle haut	Utiliser un objet
<b>Mode Sniper</b>			
Bouton Y	Zoom avant	Bouton analogique D	Tirer
Bouton A	Zoom arrière	Croix multidirectionnelle gauche	Déplacer le curseur de sélection d'arme / d'objet vers le haut
Bouton X	Pas vers la gauche		
Bouton B	Pas vers la droite	Croix multidirectionnelle droite	Déplacer le curseur de sélection d'arme / d'objet vers le bas
		Croix multidirectionnelle bas	Passer en mode Normal

Commandes génériques		Commandes de Max	
Bouton Y	Avancer	Bouton analogique G	Sauter
Bouton A	Reculer		Gardez ce bouton enfoncé pour le Jetpack (contrôle analogique)
Bouton X	Pas vers la gauche		
Bouton B	Pas vers la droite	Bouton analogique D	Tirer avec les armes équipées
		Croix multidirectionnelle gauche	Déplacer le curseur de sélection d'arme / d'objet vers la gauche
		Croix multidirectionnelle droite	Déplacer le curseur de sélection d'arme / d'objet vers la droite
		Croix multidirectionnelle haut	Equiper une arme
		Croix multidirectionnelle bas	Ranger une arme

Commandes génériques		Commandes du professeur	
Bouton Y	Avancer	Bouton analogique G	Sauter
Bouton A	Reculer	Bouton analogique D	Combiner les objets des deux mains
Bouton X	Pas vers la gauche	Croix multidirectionnelle haut	Déplacer le curseur de sélection d'arme / d'objet vers le haut
Bouton B	Pas vers la droite	Croix multidirectionnelle bas	Déplacer le curseur de sélection d'arme / d'objet vers le bas
		Croix multidirectionnelle droite	Placer l'objet sélectionné dans la main droite Appuyez deux fois pour utiliser l'objet placé dans la main droite
		Croix multidirectionnelle gauche	Placer l'objet sélectionné dans la main gauche Appuyez deux fois pour utiliser l'objet placé dans la main gauche

## PERSONNAGES

Au cours de la folle aventure de MDK2, vous aurez l'occasion d'incarner pas un, pas deux, mais trois personnages différents ! Mais attention, chaque personnage possède ses propres caractéristiques et vous devrez développer des techniques de jeu adaptées à leur personnalité respective. Découvrez sans plus tarder nos trois valeureux héros et leurs équipements pour le moins particuliers.

## Kurt Hectic

### Infos

Kurt Hectic, le personnage principal du premier MDK, est un héros malgré lui. Autrefois simple employé de maison du professeur Fluke Hawkins, Kurt fut choisi pour porter la fameuse "bobinaison" et défendre la Terre contre l'invasion des extra-terrestres parce qu'il n'y avait personne d'autre de disponible. La "bobinaison" a été conçue par le professeur Fluke Hawkins et offre l'avantage d'être à la fois une arme extraordinaire et une tenue de soirée originale et seyante. La "bobinaison" offre à Kurt des possibilités étonnantes. Il peut ainsi utiliser son viseur-zoom pour éliminer des ennemis situés à plus d'un kilomètre, déployer son parachute-bobine afin de flotter silencieusement dans les airs et infliger des dommages considérables à ses ennemis grâce à une puissante mitrailleuse astucieusement intégrée à la combinaison.



### Déplacement

Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons de déplacement (A, B, X, Y), Kurt, qui n'est pas un garçon contrariant, court dans la direction correspondante. La combinaison de plusieurs boutons permet à Kurt de courir en diagonale.

Kurt peut sauter lorsque vous appuyez sur le bouton analogique G. Il peut également s'accrocher à des corniches et grimper sur des surfaces qu'il serait incapable d'atteindre en sautant. Pour cela, il suffit de garder le bouton analogique G enfoncé.

### Mitrailleuse

Kurt est équipé d'une mitrailleuse-casque-zoom-viseur amovible. Lorsqu'il doit se déplacer, il tient cette mitrailleuse dans la main droite. Vous pouvez tirer en appuyant sur le bouton analogique D. La mitrailleuse est dotée de munitions illimitées, ne surchauffe jamais et peut donc être utilisée en continu si le cœur vous en dit (mais ce n'est pas très discret). Kurt pourra trouver des kits d'amélioration pour sa mitrailleuse qui modifieront à la fois sa puissance et ses caractéristiques de tir.

## **Mode Sniper**

Lorsque vous appuyez sur le bas de la croix multidirectionnelle, Kurt replace sa mitraillette sur son casque et peut alors profiter de l'incroyable viseur-zoom conçu par le professeur. Une nouvelle interface s'affiche alors : au centre se trouve la fenêtre de zoom que Kurt peut contrôler avec le bouton Y (Zoom avant) et le bouton A (Zoom arrière). Sur la droite, l'écran HawkinsVirtualCamera permet à Kurt soit de se voir lui-même (pratique quand des ennemis arrivent dans votre dos), soit de suivre la dernière balle tirée (fonction rarement utile, mais qui impressionne toujours les amis). Enfin, sur la gauche, vous pouvez admirer les différents types de munitions disponibles. Kurt peut choisir un type de munitions en appuyant à gauche ou à droite de la croix multidirectionnelle afin de déplacer le curseur de sélection vers le haut ou le bas. Lorsque vous appuyez sur le bouton analogique D, Kurt tire un projectile. Surveillez attentivement vos munitions, car seules les balles standard sont disponibles en quantité illimitée.

*Kurt peut également effectuer des pas sur le côté en mode Sniper grâce aux boutons X et B.*

## **Parachute-bobine**

Lorsqu'il saute ou qu'il tombe, Kurt peut ouvrir son parachute-bobine en gardant le bouton analogique G enfoncé. Une fois déployé, le parachute-bobine permet à Kurt de planer. Les touches de déplacement peuvent être utilisées pour modifier la trajectoire de Kurt dans les airs.

*Si le parachute-bobine est ouvert au-dessus d'un ventilateur, Kurt s'élèvera dans les airs.*

## **Inventaire**

Kurt dispose d'un inventaire limité regroupant les objets qu'il peut utiliser au cours de sa mission. L'inventaire de Kurt est toujours activé. Déplacez le curseur de sélection en appuyant à droite ou à gauche de la croix multidirectionnelle. Une fois l'objet sélectionné, appuyez sur le haut de la croix multidirectionnelle pour l'utiliser.

## **Santé**

Kurt démarre la partie avec 100 points de santé. A chaque fois qu'il est touché ou qu'il se blesse, ses points de santé diminuent. Kurt pourra ramasser des bonus de santé tout au long du jeu, mais ne pourra jamais dépasser son maximum de 100 points.

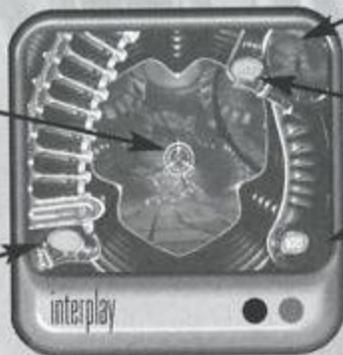
## Écran de jeu



Objets

Barre de vie

## Interface du mode Sniper



Visueur

Munitions

Lunette Sniper

Niveau de zoom

Barre de vie

## Max

Max est un chien cyborg créé par le professeur Fluke Hawkins. Son anatomie particulière (2 jambes et 4 bras) lui permet d'utiliser jusqu'à quatre armes simultanément. A l'origine plutôt doux, Max a téléchargé par erreur tout un stock de séries B américaines mal doublées. Depuis, il fait parfois preuve de réflexes primaires, ce qui a néanmoins été utile pour protéger la Terre contre l'invasion des extra-terrestres.

### Déplacement

Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons de déplacement (A, B, X, Y), Max, en chien obéissant, court dans la direction correspondante. La combinaison de plusieurs boutons permet à Max de courir en diagonale.

Max peut sauter lorsque vous appuyez sur le bouton analogique G. Il peut également s'accrocher à des corniches et grimper sur des surfaces qu'il serait incapable d'atteindre en sautant. Pour cela, il suffit de garder le bouton analogique G enfoncé.

### Armes

Max a accès à un arsenal impressionnant et ses capacités physiques lui permettent de manipuler jusqu'à quatre armes simultanément. Pour sélectionner des armes, appuyez à droite ou à gauche de la croix multidirectionnelle afin de déplacer le curseur de sélection. Une fois l'arme sélectionnée, appuyez sur le haut de la croix multidirectionnelle pour l'équiper. Une arme devient opaque lorsqu'elle est équipée. Pour ranger une arme, appuyez sur le bas de la croix multidirectionnelle.

Max ne peut pas recharger ses armes : il se débarrassera donc automatiquement des armes vides. Ne vous inquiétez pas, il n'aura pas de mal à trouver de nouveaux outils de destruction dans son environnement. Vous n'imaginez pas tout ce que les extra-terrestres peuvent laisser traîner dans leurs vaisseaux...



## Jetpack

Max pourra utiliser deux jetpacks différents : le jetpack standard et le jetpack atomique. Tous deux sont activés en gardant le bouton analogique G enfoncé. Les jetpacks utilisent le contrôle analogique, ainsi leur consommation de carburant et la poussée peuvent être contrôlées de manière précise.

Le jetpack standard dispose d'une quantité de carburant limitée et doit être souvent rechargé grâce à des pompes spéciales. Le jetpack atomique dispose d'une quantité de carburant illimitée et se recharge lorsqu'il n'est pas utilisé.

## Santé

Max étant un robot, il dispose de plus de points de santé que Kurt et le professeur Hawkins. Il démarre le jeu avec 200 points de santé et peut récupérer des points en ramassant certains objets trouvés dans son environnement.

## Écran de jeu



Pistolets

Barre de vie

# Professeur Fluke Hawkins

## Infos

Le professeur Fluke Hawkins est le génie irascible qui a créé Max et développé la "bobinaison". Vous remarquerez rapidement qu'il ne ressemble pas beaucoup aux héros habituels des jeux vidéos. Ne vous inquiétez pas : il compense sa faiblesse physique par une ingéniosité débordante.

## Déplacement

Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons de déplacement (A, B, X, Y), le professeur Hawkins court aussi vite qu'il le peut dans la direction correspondante. La combinaison de plusieurs boutons permet au professeur de courir en diagonale.

Le professeur Hawkins peut sauter lorsque vous appuyez sur le bouton analogique G. Il peut également s'accrocher à des corniches lorsque vous gardez enfoncé le bouton analogique G, mais il est trop faible pour grimper à la seule force de ses bras !

## Inventaire

Le professeur Hawkins dispose de deux inventaires indépendants, un pour sa main gauche et un pour la droite. Les deux curseurs de sélection sont contrôlés par la croix multidirectionnelle. Le haut de la croix multidirectionnelle déplace les curseurs vers le haut, tandis que le bas déplace les curseurs vers le bas.

Lorsque le curseur se trouve sur un objet, utilisez la croix multidirectionnelle pour équiper cet objet. Appuyez à gauche pour placer dans la main gauche l'objet sélectionné par le curseur de gauche ou à droite pour placer dans la main droite l'objet sélectionné par le curseur de droite. Le professeur peut donc tenir un objet différent dans chaque main.

Lorsqu'un objet est dans la main du professeur, appuyez sur la direction de la croix multidirectionnelle correspondant à la main qui tient l'objet pour utiliser cet objet.



## Combiner des objets

Le gros avantage du professeur, c'est qu'il est professeur. Son intelligence hors de commun et sa créativité débordante lui permet de combiner des objets pour inventer toute sorte de choses. Pour ce faire, vous devez d'abord placer les objets que vous désirez combiner dans chacune des mains du professeur, puis appuyer sur le bouton analogique D.

Il peut se produire trois choses lorsque vous tentez de combiner des objets. Tout d'abord, il peut ne rien se passer du tout ! Tous les objets ne sont pas tous compatibles et il est même parfois déconseillé de combiner certains objets. Deuxième possibilité : eureka, un nouvel objet a été créé à partir des deux objets de départ ! Le nom de cette invention sera affiché et l'objet sera placé dans l'inventaire du professeur. Troisième possibilité : un effet surprenant résulte de la combinaison de deux objets. Le résultat peut être aussi bien positif que négatif. A vous d'expérimenter afin de découvrir toutes les possibilités qu'offrent les différents objets...

## Santé

Le professeur Hawkins est de loin le plus faible des personnages. Il ne dispose que de 60 points de santé, mais il est capable de créer des objets qui lui permettront de récupérer des points de santé.

## Écran de jeu



Inventaire

Barre de vie

# OBJETS

*Voici quelques exemples d'objets pouvant être utilisés par Kurt Hectic.*

## **Grenade**



Kurt peut lancer des grenades standard afin d'infliger des dommages à ses ennemis. La distance à laquelle la grenade est lancée dépend de l'angle vertical au moment de sa projection. Attention, Kurt peut être endommagé par ses propres grenades s'il est assez stupide pour les lancer trop près de lui..

## **Poupée gonflante**



Découverte par le professeur après des années de recherches et d'expérimentations, la poupée gonflante est une sorte de double grossier de Kurt qui peut être lancé sur le champ de bataille afin de troubler les ennemis. Les extra-terrestres n'étant pas vraiment des lumières, ils ne pourront pas faire la différence entre Kurt et son leurre. En fait, ils préfèrent tirer sur le leurre car celui-ci se comporte d'une manière plus conforme à leurs attentes lorsqu'ils s'acharnent dessus (il ne part pas en courant, par exemple). De plus, ces poupées émettent un petit bruit suffisamment exaspérant pour qu'on ait envie de les faire faire.

## **Camoufleur**



Le camoufleur est l'un des objets les plus utiles de Kurt. Il rend Kurt invisible aux yeux des extra-terrestres, ce qui lui permet d'infiltrer tranquillement leurs défenses. Ne débouchez pas le champagne trop vite, le camoufleur a un effet à durée (trop) limitée.

## Balles et objets pour le mode Sniper

*Les balles et objets suivants peuvent être utilisés en mode Sniper:*

### Balle-sniper



Cette balle standard fonce tout droit vers sa cible et lui inflige des dommages au moment de l'impact.

### Balle auto guidée



Cette balle est capable de poursuivre sa cible.

### Mortier-sniper



Ce mortier décrit une trajectoire parabolique jusqu'à sa cible. Cette particularité permet d'éliminer des cibles difficiles d'accès, à condition d'avoir révisé ses cours de Sciences Physiques.

### Grenade-sniper



Cette grenade avance en ligne droite et explose au contact de sa cible.

### Balle en caoutchouc



Cette balle est capable de rebondir plusieurs fois sur les murs avant d'atteindre sa cible.

### Bouclier de Sniper



Le bouclier de sniper absorbe les dommages infligés par les armes des extra-terrestres pendant un temps limité.

*Voici quelques exemples d'objets pouvant être utilisés par Max.*

### Magnum



Le Magnum est une arme non-automatique standard. Max dispose d'un Magnum spécial qui n'est jamais à court de munitions.

### Uzi



L'Uzi est une arme automatique standard.

### Fusil à pompe



Le fusil à pompe est une arme non-automatique puissante.

## Gatling



La Gatling est une arme automatique surpuissante.

*Voici quelques exemples d'objets pouvant être utilisés par le professeur Fluke Hawkins. Est-il vraiment utile d'en faire une description ?*



Un toasteur



Un briquet



Du pain



Des serviettes sales



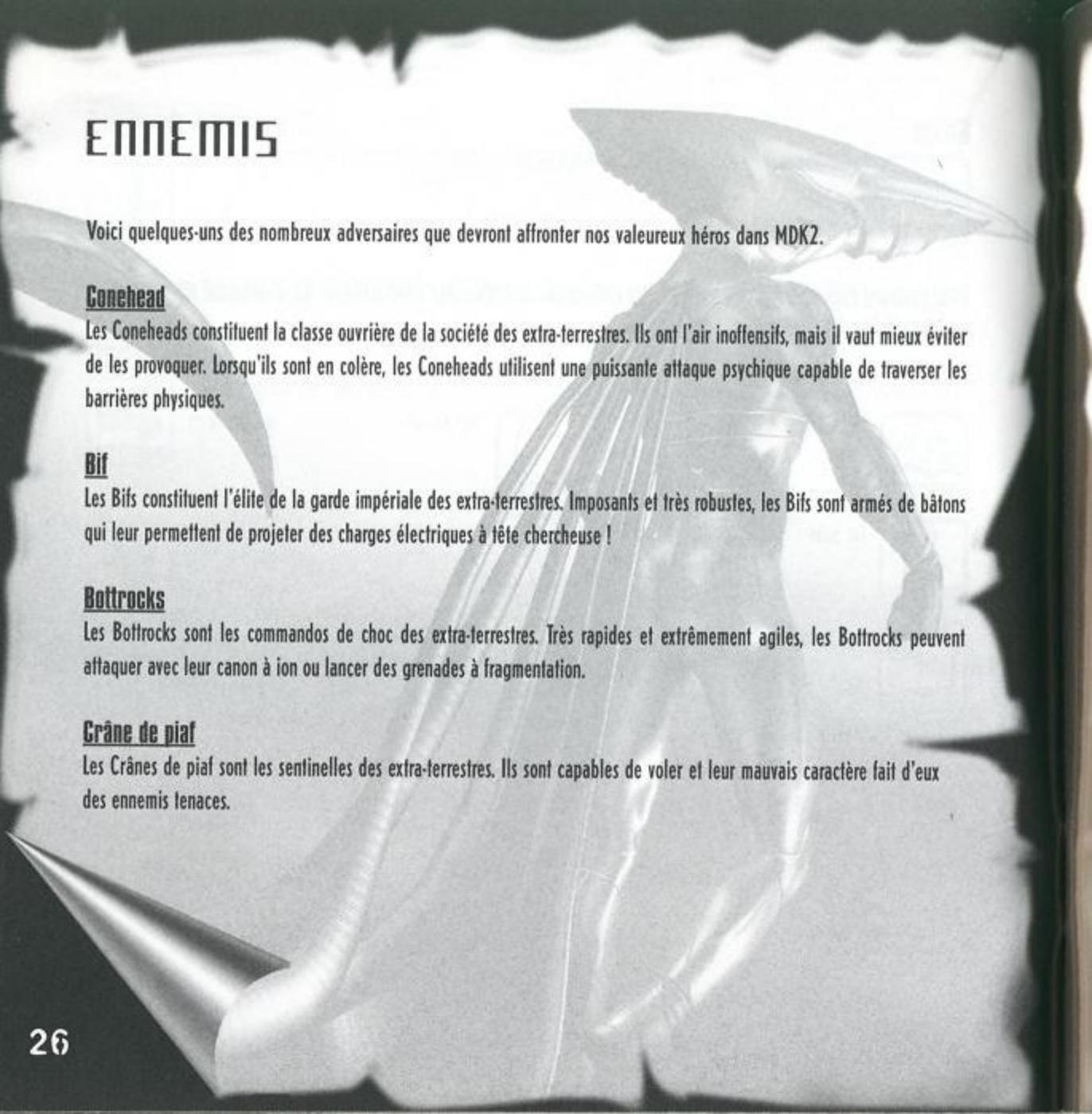
Des tuyaux



Du fil électrique

*Pensez à faire des expériences avec les objets du professeur afin de découvrir de nouvelles combinaisons !*

# ENNEMIS



Voici quelques-uns des nombreux adversaires que devront affronter nos valeureux héros dans MDK2.

## **Conehead**

Les Coneheads constituent la classe ouvrière de la société des extra-terrestres. Ils ont l'air inoffensifs, mais il vaut mieux éviter de les provoquer. Lorsqu'ils sont en colère, les Coneheads utilisent une puissante attaque psychique capable de traverser les barrières physiques.

## **Bif**

Les Bifs constituent l'élite de la garde impériale des extra-terrestres. Imposants et très robustes, les Bifs sont armés de bâtons qui leur permettent de projeter des charges électriques à tête chercheuse !

## **Bottrocks**

Les Bottrocks sont les commandos de choc des extra-terrestres. Très rapides et extrêmement agiles, les Bottrocks peuvent attaquer avec leur canon à ion ou lancer des grenades à fragmentation.

## **Crâne de piaf**

Les Crânes de piaf sont les sentinelles des extra-terrestres. Ils sont capables de voler et leur mauvais caractère fait d'eux des ennemis tenaces.

## CONSEILS

La plupart des ennemis deviennent très dangereux si vous les approchez de trop près. Essayez de rester à distance, à moins de découvrir soudainement une nouvelle forme de kung-fu...

Utilisez le parachute-bobine de Kurt pour explorer son environnement dans les moindres recoins. Vous pourriez découvrir des choses intéressantes.

Utilisez le mode Sniper autant que possible. Kurt est bien plus efficace ainsi qu'avec sa mitrailleuse.

N'hésitez pas à utiliser les objets spéciaux de Kurt lorsque vous êtes bloqué quelque part, ils peuvent s'avérer très utiles.

Rappelez-vous que Max a quatre bras, donc qu'il peut utiliser quatre armes !

Max peut causer de sérieux dégâts, y compris sur les structures qui l'entourent. N'hésitez pas à tout détruire si une fenêtre ou une porte bloque votre progression, ou si la décoration intérieure ne vous convient pas !

Faites attention avec le jetpack de Max. Il contient généralement à peine assez de carburant pour effectuer les manœuvres nécessaires à votre progression. Max est solide, mais il sera endommagé s'il tombe de trop haut.

Évitez de trop vous battre avec le professeur, à moins de disposer dans votre Inventaire d'objets vous permettant de récupérer des points de santé.

N'ayez pas peur d'essayer des combinaisons d'objets bizarres avec le professeur. Vous pourriez faire des découvertes étonnantes.

# CREDITS

## Produit et conçu par

Cameron Tofer  
Greg Zeschuk

## Conception

MDK2 Team

## Programmeur principal

Cameron Tofer

## Programmation

Stan Melax  
David Falkner  
Charles Randall  
Justin Smith  
Ryan Hoyle

## Programmation additionnelle

Don Moar  
Jeremy Sheldon  
Patrick Chan  
Casey Hudson

Scott Greig  
Mike Devine  
Kalvin Lyle

## Direction artistique et effets spéciaux

Russ Rice

## Conception des niveaux

Cassidy Scott  
Casey Hudson  
Kalvin Lyle  
Tobyn Manthorpe

## Graphismes

Sean Smailes  
Rob Sugama  
Lindsay Jorgensen  
Derek Watts  
Matt Goldman  
Mike Sass

## Graphismes additionnels

Kelly Goodine  
Sung Kim  
John Gallagher

## Directeur de l'animation

Dave Hibbeln

## Animateurs

Rick Li  
Steve Gilmour

Larry Stevens  
Tony de Waal  
Deo Perez  
Henrik Vasquez

## Son

David Chan

## Script

Lukas Kristjanson  
Dave Hibbeln  
Greg Zeschuk

## Testeurs BioWare

Karl Schreiner (Lead)  
Keith Soleski  
Scott Horner  
Derrick Collins  
Scott Rodrigue

## Producteurs exécutifs

Greg Zeschuk  
Ray Muzyka

## Support

Dave Hamel  
Mike Nudel  
Chris Zeschuk  
Juliette Irish  
Theresa Baxter  
Teresa Stevenson

### Voix originales

Three Dead Trolls in a Baggie  
Wes Borg & Joe Bird  
www.deadtroll.com

### Atomic Improv

Paul Mather & Donovan Workun  
www.subatomicumor.com/atomic

### Casting

CorporateImprov.com  
And Greg Zeschuk

### Interplay US

Brian Fargo  
Cal Morrell  
Jim Molitor  
Todd Morgan  
Steve Shube  
Feargus Urquhart

### Interplay UK

Diarmid Clarke  
Scott Burfitt

### Les mecs cools de SEGA :

David Rudolph  
Roxana Hui  
Neil Robison

Kathy Schoback  
Greg Lanz  
Mark Maslowicz  
Adam Rabin

### Virgin

Sean Brennan  
Peter Bilotta  
Sarah Thompson  
Harvey Lee  
Allison Grant  
Ingo Horn  
Laurent Jorda  
Anne-Karine Denoble  
Julie  
Theresa Nunez  
Javier Rodriguez  
Laurence Laroye

Et Federico Marelli, Erik van de Wiel, Christofer Sundberg. Ainsi que Simon Byron, Brandon Justice (IGN) - Peanut Gallery Technician/Monkey Man, Tom Ohle (Haven Games), Aaron Loeb (DailyRadar), et Billy Wilson (VoodooExtreme). John Schimpf. Et bien sûr, Jim Boone, Erin Courtney et Monica Guerra. Pemeerciements particuliers à Seam Smailes et Rob Sugama pour les Comics.

Merci à tous ceux qui nous ont aidé : Brian Brunning (3dfx), Andy Hess (nVidia), Liam Byrne (Creative Labs), John Carsey (S3), Steve Cox/Greg Rusu (AMD), Jason Della Roca/Omar Yehia (Matrox), ATI et A3D.

*Et encore merci à Shiny Entertainment pour avoir créé le premier MDK.*

### Adaptation française

Words of Magic

### Voix françaises

Jean-François Aupied  
Philippe Dumat  
Emmanuel Garijo  
Sylvain Lemarié  
Christian Pellissier  
Enregistrées au Lotus Rose

### Design du packaging et du manuel

A Creative Experience, Londres

# V.I TOUJOURS À VOTRE SERVICE

Un problème technique, besoin d'un coup de main?

Tout savoir sur V.I...

Par téléphone  
du lundi au samedi  
de 8h à 22h

au 0 803 09 41 64  
(1,09 F TTC/minute)

Quoi de plus énervant que de rester bloqué sans savoir comment s'en sortir!

24h/24 V.I vous donne les bonnes réponses. Sur notre hint line, vous trouverez les solutions et astuces pour finir vos jeux et aussi des infos produits, des jeux concours, etc.

Tél : 08 36 68 94 95  
(2,23F ttc/minute)

Vous ne trouvez pas un passage, quelque chose vous échappe ?

Sur le 3615 Virgin Games (2,23F ttc/minute), vous pourrez poser toutes vos questions. Une réponse personnalisée vous sera renvoyée, que demander de plus! Encore plus de solutions, de trucs, d'astuces, d'infos produits, de jeux concours...

Sur le WEB «on line» vous pourrez accéder à toutes les infos et actualités V.I

[www.virgininteractive.com](http://www.virgininteractive.com)

Vous n'avez pas encore trouvé votre bonheur, des questions restent encore sans réponse...

Alors écrivez-nous à l'adresse suivante :

Virgin Interactive  
BP 319000  
13793 Aix-en-Provence CEDEX,

ou contactez-nous par fax au :  
04 42 16 52 13

# GARANTIE LIMITEE

## CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante : VIRGIN INTERACTIVE/ NCC, BP 319 000, 13853 Aix en Provence cedex 3

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel. A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit. L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier. Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

## CLAUSE D'EXECUTION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale. En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le logiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière défective)

## CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière défective) quant bien même Virgin Interactive auraient été avertie de l'éventualité des préjudices.

## CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit. Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératifs. Le droit applicable est celui du droit français.



Dreamcast

MDK™2: ©2000 Interplay Entertainment Corp. Omen Engine ©2000 Bioware Corp. LUA ©1994-1998 TeCGraf, PUC-Rio. Written by Waldemar Celes, Robert Ierusalimschy and Luiz Henrique de Figueirido. Developed by Bioware Corp. The Bioware Omen Engine and the Bioware logo are trademarks of Bioware Corp. MDK, MDK2 and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. and certain characters are ©Shiny Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are property of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545 Application 98938918.4 & 98919599.5